



Welche Szene mir als Nächstes gezeigt wird, bestimmt das Spiel. Ich kann aber jederzeit zu bereits freigespielten Schnipseln zurückkehren.

VOLLER GEHEIMNISSE

Vergessene
Perlen

Genre: **Adventure** Publisher: **Half Mermaid** Entwickler: **Sam Barlow, Half Mermaid** Termin: **30.8.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Der interaktive Film erzählt die Geschichte um das Verschwinden der Schauspielerin Marissa Marcel. Doch Immortality ist so viel mehr, als es zunächst scheint. Von Natalie Schermann

Es ist mir selten so schwer gefallen, meine Faszination für ein Spiel in Worte zu fassen wie bei Immortality. Nicht etwa weil ich nicht genau erklären kann, warum mich das Spiel so begeistert. Sondern weil es einfach unglaublich schwierig ist, die feinen Ebenen des genialen Storytellings zu beschreiben, ohne euch gleich alle Twists und Geheimnisse dieses interaktiven Films zu verraten. Dennoch möchte ich es in diesem Test versuchen. Denn über das ungewöhnlichste Spiel des vergangenen Jahres wurde bisher viel zu wenig gesprochen.

Detektivarbeit im Filmarchiv

Wo ist Marissa Marcel? Das ist die Frage, die mich zu Beginn von Immortality beschäftigt. Die junge Schauspielerin drehte drei Filme, von denen letztlich aber keiner veröffentlicht wurde – und verschwand spurlos. Um herauszufinden, was passiert ist, bekomme ich Einblicke in das Rohmaterial der Filme und Proben, Aufnahmen von Interviews und von privaten Gesprächen. Jeder der Filme ist im Stil einer anderen Epoche gedreht, und ich erlebe Marissa in sehr unterschiedlichen Rollen:



Im Laufe des Spiels bekomme ich mit, in welcher Beziehung die Schauspieler zueinander stehen und was sie bewegt.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ungewöhnliche Spielkonzepte mögt.
- ... ihr kein Problem mit offenen Enden habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr viel mitbestimmen wollt.
- ... ihr interaktive Filme langweilig findet.

- **Ambrosio** (1968): Der erste Film ist eine Adaption des Gothic-Romans »Der Mönch« von Matthew Gregory Lewis und erzählt die Geschichte eines Mönches, dessen Glaube auf eine harte Probe gestellt wird, nachdem ein mysteriöser Novize (Marissa Marcel) in das Kloster kommt.
- **Minsky** (1970): Der Thriller erzählt vom Tod eines berühmten Künstlers. Marissa spielt die Rolle der verführerischen Muse, die des Mordes verdächtigt wird.
- **Two of Everything** (1999): Marissa schlüpft in eine Doppelrolle und verkörpert das Pop-Sternchen Maria und ihr Körperdouble. Im Fokus des verzwickten Thrillers steht die Dualität der beiden Frauen.

Das Gameplay von Immortality ist stark limitiert: Ich kann unterschiedliche Szenen auswählen, pausieren, vor- und zurückspulen und sie in unterschiedlichen Geschwindigkeiten abspielen. Die Geschichte entfaltet sich durch sogenannte Match Cuts. Klicke ich auf ein Element im Bild, bekomme ich

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Immortality erinnert mich in vielerlei Hinsicht an den Roman »House of Leaves« von Mark Z. Danielewski. Wie der Autor des Buches spielt auch Sam Barlow mit den Möglichkeiten des Mediums und eröffnet mir eine ganz neue Art, Storytelling zu erleben. Ich als Spielerin bin dabei nur Beobachterin und lasse mich in die Geschichte hineinziehen und mich von ihr überraschen, wenn sie die Türen zu ihren zahlreichen Geheimnissen öffnen möchte. Das gelingt Immortality so elegant, wie ich es noch in keinem anderen Spiel erlebt habe.

Auf der anderen Seite ist mir klar, dass Immortality nicht jedem gefallen kann und für viele an der »Ist das noch Kunst, oder kann das weg?«-Kategorie kratzt. Es ist eine sehr spezielle Spielerfahrung, auf die man sich einlassen muss. Der interaktive Film funktioniert nicht über actionreiches Gameplay, schwerwiegende Spielerentscheidungen oder eine besonders ausgeklügelte und epische Geschichte. Es ist das Storytelling, das es so besonders macht, weil es mit konventionellen Erzählstrukturen bricht. Für mich war Immortality die Überraschung 2022 und wird mir noch lange in Erinnerung bleiben.

eine neue Szene vorgesetzt, in der dieses Element in ähnlicher Form auftaucht. Das kann das Gesicht eines Darstellers sein, ein Requisit, das jemand in der Hand hält, oder die Obstschale im Hintergrund.

Ihr fragt euch jetzt sicherlich: »Ist das alles? Mehr kann ich nicht machen?« Ja und nein. Das Gameplay ist zwar schnell verstanden, macht Immortality aber nicht weniger komplex. Die Genialität steckt nämlich in den zahlreichen Schichten. Um diese zu durchdringen, braucht es aber Geduld.

Auf Tuchfühlung mit den Schauspielern

Je mehr Filmszenen, Talkshow-Auftritte und Drehproben ich mir ansehe, desto mehr lerne ich über das Leben von Marissa und das ihrer Kollegen, über ihre Beziehungen und die Dynamik innerhalb der Gruppe. Welche Szenen mir dabei als Nächstes gezeigt werden, entscheide nicht ich, sondern das Spiel. So offenbart sich mir die Story in einem zunächst konfuse Durcheinander – hier ein Schnipsel, da ein Fetzen.

Erst mit der Zeit fügen sich die Puzzleteile zusammen. Namen bekommen ein Gesicht. Personen werden zu sozialen Clustern. Flüchtige Anmerkungen, die von betretenem Schweigen begleitet werden, ergeben plötzlich Sinn. Was als harmloses Stöbern im Filmarchiv beginnt, fühlt sich mit der Zeit sehr intim an, fast schon voyeuristisch und verboten. Ich spiele nicht nur Mäuschen bei



In einigen Momenten wirkt es so, als würde mir Marissa durch die Kamera hindurch in die Augen blicken, und ich fühle mich erpapt.

den Drehs der Filmszenen. Ich bemerke auch die verstohlenen Blicke, die sich die Schauspieler zuwerfen, bevor der Regisseur »Action!« ruft. Ich höre Gespräche mit, die zwei Leute im Geheimen untereinander austauschen. Ich sehe, wie sich die Menschen mit der Zeit verändern, und erhasche einen Blick auf Momente, die nicht für die Öffentlichkeit bestimmt waren.

Die herausragende Leistung der Darsteller, allen voran die fantastische Manon Gage in der Rolle Marissa Marcells, macht es mir einfach, mich immer weiter in das Geschehen hineinziehen zu lassen und mich von Hinweis zu Hinweis durchzukämpfen. Bald schon vergesse ich, dass es sich hier nicht um reale Menschen, sondern nur ein Videospiel handelt – so überzeugend und authentisch fühlt sich das Found-Footage-Spiel an.

Ich sehe was, was du nicht siehst

Über das große Highlight von Immortality kann ich nur sehr wenige Worte verlieren, denn ich möchte euch den Wow-Moment nicht vorwegnehmen. So viel kann ich aber verraten: Immortality ist nicht nur das, was es auf den ersten Blick vorgibt zu sein. Eine wichtige Schicht, eine neue narrative Ebene ergibt sich erst, wenn ich Szenen auch mal ein drittes oder viertes Mal betrachte und munter hin und her spule.

Anfangs war ich mir nicht sicher, ob ich nach fünf aufeinanderfolgenden Spielstunden nicht einfach den Verstand verliere und mir Dinge einbilde, die nicht wirklich da sind. Als die Halluzinationen nach einem ausgiebigen Schläfchen nicht weggingen, wusste ich: Immortality ist etwas Besonderes. Der interaktive Film schafft es, die vierte Wand auf eine solch clevere und unterschwellige Art zu durchbrechen und mich als Spielerin zum Teil der Geschichte zu machen, dass für mich jegliche Diskussion, ob Immortality nun ein »richtiges Spiel« sei oder nicht, komplett überflüssig ist. Denn nur das Medium des Videospiels kann mir diese Art von Erfahrung bieten. Doch dieses ungewöhnliche Konzept hat auch seinen Preis: Weil wir so wenig selbst bestimmen können, ist es sehr leicht, einen großen Batzen des Spiels zu übersehen. Vielleicht klicken wir

auf die falschen Elemente im Bild oder bemerken etwas beim Vorspulen nicht und schwupps, fehlen nicht nur zahlreiche Szenen, sondern auch das Puzzleteil, das uns ein Mysterium erklärt oder eben auch die übergeordnete Geschichte offenbart.

Mit etwas Pech kann es außerdem zu Leerläufen kommen. Es gab Momente, in denen ich in einem Kreislauf aus denselben vier Szenen gefangen war und nicht wusste, wie ich da wieder rauskomme und was ich übersehe. Der sonst so angenehme Spielfluss wird dann unterbrochen, ich muss mich durch die unzähligen Szenen wühlen und wie ein blindes Huhn darauf hoffen, irgendwo das ersehnte Korn zu finden, das mich im Spiel weiterbringt.

Wer übrigens abgeschlossene Enden mag, die alles erklären und keine offenen Fragen hinterlassen, wird enttäuscht sein. Die Auflösung von Immortality schleicht sich genauso unscheinbar an wie die tieferen Geheimnisse der Spielmechanik und überlässt es mir als Spielerin, das Gesamtbild zusammenzusetzen und zwischen den Zeilen zu lesen.

Immortality ist nicht für jeden. Das Spiel erfordert, dass man sich Zeit nimmt und geduldig eine Schicht nach der anderen entfernt, um zum Kern der Spielmechanik und der Story zu gelangen. Immortality weiß die Grenzen des narrativen Genres auszureizen und ist damit trotz kleinerer Schwächen das ungewöhnlichste und wohl faszinierendste Spiel des Jahres 2022. ★

IMMORTALITY

- 🟢 überraschende Ebene »zwischen den Zeilen«
- 🟢 hervorragende Performance der Schauspieler
- 🟢 fünf bis neun Stunden Spielzeit
- 🔴 spannende Elemente in den Schnipseln können schnell übersehen werden
- 🔴 manchmal entsteht Leerlauf durch sich wiederholende Szenen

FAZIT

Ein kunstvolles Spiel, das elegant mit den Möglichkeiten des narrativen Genres spielt und mit seinem Storytelling fasziniert.

82